



TOOLBOX OF RESOURCES

SEQUENZA 3: Creazione del protagonista “Climate hero”

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 60 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali e strumenti: tavoli, sedie, lavagna/lavagna virtuale, internet, computer, ecc.

Le attività possono essere svolte individualmente, in gruppo o in contesti facilitati, a seconda del contesto educativo e delle esigenze degli studenti.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

- Obiettivo della sequenza è quello di guidare i partecipanti nella creazione del protagonista del loro Libro Game Interattivo, definendo un “Climate Hero” collegato a una specifica sfida climatica.
- Sarà dunque necessario identificare i tratti caratteriali, i valori, le motivazioni e le vulnerabilità del personaggio, al fine di costruire un profilo chiaro, strutturato e accessibile, comprensibile per tutti, inclusi i giovani con I Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).
- Altrettanto importante sarà fare in modo che il protagonista possa rappresentare un agente realistico e significativo del cambiamento climatico.

(Per approfondimenti sul ruolo educativo e narrativo del protagonista nello storytelling climatico, si rimanda al [Tutorial 3](#))

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Il protagonista (“Climate Hero”) è la figura centrale dell’libro game. L’obiettivo non quello di creare un eroe o eroina “perfetti”, ma un personaggio che affronti le sfide reali, che sappia prendere decisioni difficili vivendo su di sé le conseguenze delle proprie azioni.



Deve essere: credibile, motivato, in grado di affrontare il “conflitto” interiore che si troverà ad affrontare, che gli consentirà di crescere durante l'avventura. E ovviamente dovrà essere fortemente connesso al tema climatico scelto. Dunque com'è, quali passi è necessario compiere per individuare e creare il nostro eroe o eroina.

2.1. Il concetto di “Climate Hero”

Sarà un giovane che dovrà affrontare e prendere coscienza di una tematica ambientale, che costituirà il fulcro e la sfida che è chiamato a “risolvere”. Un personaggio con limiti ma determinato, nel quale i lettori possano identificarsi. Si possono suggerire esempi non necessariamente legati al clima, personaggi reali che possono diventare uno spunto o semplicemente un punto di partenza. Se partiamo dagli stereotipi di genere si possono ribaltare e usare come punto di riferimento.

2.2. Gli elementi fondamentali del personaggio

Per definire il protagonista, i partecipanti rispondono a **domande semplici e concrete**, che permettono la creazione di personaggi diversi e non omologati.

Le domande a cui rispondere sono:

- Chi è?
- Cosa vuole?
- Di cosa ha paura?
- Che vita sta facendo?
- Quale è il contesto di vita?
- Contesto di vita?
- Quale sfida climatica si trova ad affrontare?
- Cosa può perdere o guadagnare dalle sue scelte?
- È già consapevole del problema climatico o lo scopre durante la storia?



3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Brainstorming: Chi è il nostro Climate Hero?

Durata: 10-15 min

L'educatore, **invitando a non cadere negli stereotipi**, raccoglie idee dal gruppo sul protagonista.

- Il brainstorming riguarda:
- Età e contesto di vita (città, villaggio, foresta, isola, ecc.)
- In che modo l'ambiente influisce sul personaggio
- Punti di forza e limiti
- Competenze o mancanza di conoscenze sul tema climatico
- Motivazioni che spingono il personaggio ad agire

Per supportare l'attività, può essere utilizzata una scheda strutturata di brainstorming della [Sequenza 5](#).

Attività 2 - La scheda del protagonista

Durata: 20–25 min

Gli studenti completano una scheda del protagonista strutturata ([Allegato 1](#)), che include:

- Nome
- Età
- Dove vive
- Cosa ama fare
- Qual è il suo problema principale
- Quale sfida climatica deve affrontare
- Cosa rischia di perdere
- Qual è la sua più grande paura
- Qual è la sua qualità più utile



Questa attività è davvero importante, rappresenta la prima fase creativa, possono dunque rispondere con brevi testi descrittivi, proporre immagini e o disegni che li aiutino a “visualizzare” il loro protagonista. Possono citare personaggi realmente esistenti da cui trarre ispirazione per “modellare” il loro protagonista. È importante che motivino le loro scelte, perché questo darà loro ulteriore materiale da cui attingere, aiutandolo a visualizzare già i comportamenti e le vicende del racconto. Inoltre, possono sviluppare il personaggio, base della tematica climatica, ovvero immaginando che possa essere uno scienziato, un professionista oppure al contrario, qualcuno che non sa assolutamente niente.

Attività 3 – Disegna o costruisci il tuo “Climate Hero”

Durata: 15–20 min

La visualizzazione del protagonista può avvenire tramite:

- disegno a mano libera, oppure
- semplici strumenti grafici digitali (vedi [Toolbox Digitale](#))

Questa attività aiuta gli studenti a visualizzare il personaggio e a produrre materiali che potranno essere integrati nel Libro Game.

Attività 4 – Presentazione del personaggio

Durata: 15-20 min

Al termine delle attività 1 e 2, ogni partecipante/gruppo presenta il proprio protagonista e riceve i feedback. Di seguito, alcuni spunti per la fase di feedback:

- Il “Climate Hero” è chiaramente collegato alla sfida climatica scelta?
- Il personaggio ha motivazioni, punti di forza e di debolezza ben definiti?
- Questo protagonista può portare a scelte e conseguenze significative nella storia?



4. TOOLBOX DIGITALE - Strumenti per la sequenza

Questa sequenza può includere strumenti digitali opzionali a supporto della creazione visiva la strutturazione di personaggi. Gli studenti infatti sono chiamati a disegnare, non soltanto perché questo facilita la visualizzazione del personaggio, ma perché nella creazione del libro book sarà necessario introdurre una serie di illustrazioni che esplichino e supportino il testo.

Elenchiamo brevemente alcuni strumenti della Toolbox Digitale, invitando a visionare il [Tutorial 5](#) per le indicazioni e le informazioni di utilizzo dei strumenti digitali.

Categoria: Illustration & Image Tools

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU Image Manipulation Program](#)

La [Sequenza 11](#) è inoltre molto utile per modificare e adattare le immagini a supporto della narrazione.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E NON FORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Attività di scrittura descrittiva e analisi del personaggio
- Presentazione orale come esercizio di comunicazione

Contesti non formali e informali (animazione giovanile, contesti sociali)

- Creazione collaborativa del protagonista
- Attività artistiche e creative
- Role-playing leggero per “interpretare” il personaggio



6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Modelli di scheda personaggio pre-strutturati
- Possibilità di usare immagini invece di testo
- Utilizzo di icone che rappresentino emozioni e tratti caratteriali
- Audio-supporto alla lettura e comprensione
- Tempi più lunghi per definire le caratteristiche del personaggio
- “Scelta guidata” con liste predefinite (es. coraggioso, curioso, preoccupato, ecc.)

7. TUTORIAL COLLEGATI

- [Tutorial 3 - Creare narrazioni avvincenti sul clima](#)
- [Tutorial 4 - Tecniche di narrazione interattiva: giochi di ruolo e processo decisionale](#)
- [Tutorial 5 - Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per lo storytelling](#)



Cofinanziato
dall'Unione europea



ANNEX1

LA SCHEDA DEL PROTAGONISTA

Instructioni: questa attività è davvero importante, rappresenta la prima fase creativa, potete rispondere con brevi testi descrittivi, proporre immagini e o disegni che vi aiutino a “visualizzare” il vostro protagonista.

Nome	
Età	
Dove vive?	
Cosa ama fare?	
Qual è il suo problema principale?	



Cofinanziato
dall'Unione europea

Quale sfida climatica deve affrontare?	
Cosa rischia di perdere?	
Qual è la sua più grande paura?	
Qual è la sua qualità più utile?	